

# EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO COMO METODO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

*Significative learning as a method for the creativity development*

**Andrés Felipe Barrera Zapata**

**Alexa Del Socorro Cepeda Cifuentes**

**Diana Carolina Diaz Santos**

**Diego Mauricio Hurtado Machado**

*Universidad de La Sabana*

*Bogotá, Colombia*

## ABSTRACT

*The Signicative Learning Theory is about an active and autocritic learning process by the student, according to David Ausubel, the theory's most influent author; the student should start from their preconcepts to begin to build new knowledge, making it a piece of their cognoscitive structure. In this propousal we propouse an experience based on this theory to improve the creativit, and the learning style of fourty children among seven to twelve years old with a scholarship from first grade until sixth grade . They live at La Merced Sur, Chircales and El Playón neighborhoods, at the south of Bogotá. This experience will be based on one task made by us, named Tarea de Aprendizaje Significativo, Creativo y Didáctico (TASCYD), this is a tool that improve the significative learning by creating tales, based on children's preferences to improve their motivation by the topic. At the same way, we spect to make of the experience, a way to develop their cognoscitive by the use of "La Herramienta del Pensamiento" by Priestley and the KWL. We hope by this ezperience to give childrem tools to improove their thinking skills, creativity and learning method getting it closer to the significative learning.*

## RESÚMEN

El aprendizaje significativo, cuyo autor representativo es David Ausubel, es una teoría acerca de un proceso de aprendizaje activo y autocrítico por parte del aprendiz, que parte de los

preconceptos y construye el conocimiento haciéndolo parte del esquema cognoscitivo de la persona. En el presente estudio se plantea una experiencia basada en esta teoría para potenciar la creatividad y fomentar este estilo de aprendizaje, en un grupo de 40 niños entre los 7 y los 12 años con un grado de escolaridad entre primero de primaria y sexto de bachillerato, de los barrios La Merced Sur, Chircales y El Playón, al sur de Bogotá. La experiencia se realizará con base en una creación propia, que tiene por nombre Tarea de Aprendizaje Significativo, Creativo y Didáctico (TASCYD), ésta herramienta fomenta un aprendizaje significativo para potenciar la creatividad por medio del cuento, la temática del mismo parte de la motivación personal de cada uno de los participantes. Paralela a ésta herramienta, para complementar el desarrollo de las capacidades cognoscitivas subyacentes al proceso, se utilizarán la Herramienta del Pensamiento de Priestley y el KWL (SQA). Se espera favorecer el entorno de los niños, aportando en el desarrollo de sus habilidades de pensamiento y con esto contribuir a que su comunidad se acerque a un aprendizaje significativo.

## INTRODUCCION

Colombia es un país en vía de desarrollo y lamentablemente vive una situación de desigualdad socioeconómica abrumadora, las diferencias socioculturales entre clases sociales son abismales. Las oportunidades de desarrollo y progreso de los grupos menos favorecidos son muy reducidos y desafortunadamente los niños son una de las poblaciones más afectadas por esta situación.

El estado nutricional y de salud, de estos niños se ve afectado por su situación económica, la violencia intrafamiliar, infantil y juvenil es preocupante; los niños que trabajan en edad escolar, son factores que empeoran el estado físico, la deserción

escolar y el rendimiento académico. (Pedraza, Ribero, 2006). En el sur de Bogotá existen varios barrios que enfrentan esta difícil situación, entre los cuales se encuentran La Merced Sur, El Playón y Chircales.

Este conjunto de factores, trae como consecuencia que los niños de los estratos más bajos del país no cuenten con las condiciones necesarias para desarrollar la creatividad en función de la generación de estrategias que los benefician. Desde una mirada holista y multidimensional, la creatividad es una capacidad de toda persona, que la involucra en su totalidad y le permite innovar, abarca el ser, el hacer, el

saber y el querer. Está influenciada por la dimensión biológica, cognoscitiva, el contexto social, cultural y la capacidad de solucionar problemas y construir la propia vida. (González).

Es por esto que un objetivo fundamental es que el aprendiente se relacione directamente con la información desde su experiencia personal.

Chircales, la Merced Sur y El Playón son barrios de estrato sociocultural uno al sur de Bogotá. Desde el año 2002, un grupo de jóvenes que residen en el norte de Bogotá, con mayores posibilidades económicas y académicas, trabajan apoyando a aproximadamente 100 niños de esa comunidad, en un refuerzo escolar semanal. Tales jóvenes han manifestado que se han encontrado, en su experiencia, con dificultades en el rendimiento académico de muchos niños, dicen que en la práctica es una constante la dificultad de realizar creaciones propias. Esta situación se ha sido observada, por ejemplo, en actividades que requieren creaciones propias por parte del niño, en muchas ocasiones se observan conductas como la copia o transcripción de textos y dibujos, entre otros, que los niños

conocen previamente o están observando en el momento de la tarea.

Muchas veces los padres tanto de estratos altos y bajos opinan respecto a la influencia del entorno y del aprendizaje en sus hijos, toman esto como factor directo que afecta al bienestar psicológico de los niños. (Jutras, 2006).

Basándose en la actividad realizada por este grupo se planteo esta experiencia, en la cual se pretende potenciar la creatividad desde la teoría del aprendizaje significativo, para fomentar la interacción entre el niño y el conocimiento, como fundamento de un aprendizaje autónomo. (Díaz, 2003). La Finalidad de una teoría de aprendizaje, es en si el aprendizaje. “Esta aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan las adquisición, la asimilación y la retención de contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo”. (Palmero, 2004)

El aprendizaje significativo es una estrategia planteada por diversos autores como Ausbel, Coll, Shuell, Feuerstein y Reighelut. Sin embargo, el teórico más influyente y útil para la presente experiencia es David Ausbel. (Díaz, Hernández, 2002).

Aprendizaje significativo es definido por Frida Díaz y Gerardo Hernández como

“aquel (aprendizaje) que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas” (Díaz, Hernández, 2002). Esto quiere decir, que el aprendizaje significativo funciona con base en la red conceptual previa a la intervención del mediador en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta lo anterior, es claro que es importante resaltar que en esta estrategia no se habla de profesor ni de educador, ya que el objetivo es que el alumno logre dar un significado individual a los contenidos a partir de los preconceptos, y no “enseñar” desde los preconceptos del que enseña.

El aprendizaje es una experiencia individual y única en cada persona, es por esto que el mediador debe facilitar las herramientas y propiciar las condiciones necesarias para el aprendizaje, pero con la conciencia del carácter ineludiblemente activo del estudiante, quien es el único protagonista y movilizador de su proceso de aprendizaje. (Díaz, Hernández, 2002).

En la relación del sujeto con el conocimiento, se parte de la existencia de una estructura cognoscitiva construida previamente, compuesta por esquemas de conocimiento y conceptos adquiridos con anterioridad, tanto en el ámbito académico,

como en el contextual (familia, amigos, residencia, situación socioeconómica, cultura, etc.). (Díaz y Hernández, 2002).

Las redes conceptuales poseen una organización intrínseca, que depende de las experiencias previas, y que moviliza el comportamiento de la persona. El objetivo principal del aprendizaje significativo es que exista una acumulación de la nueva información en esta estructura cognoscitiva, para que así sea parte de la red conceptual de la persona y trascienda a las diferentes esferas de su vida. (Díaz y Hernández, 2002).

Un objetivo esencial del aprendizaje que el sujeto pueda anticipar la respuesta ante situaciones similares. (Prieto, 1989).

Por esta razón, en el aprendizaje significativo se parte de los preconceptos, es decir, de los conceptos que la persona ya posee en el momento inmediatamente anterior al encuentro con la información novedosa. El aprendizaje debe estar planteado a partir de los preconceptos y se aprende mediante el conflicto entre los preconceptos y la nueva información. (Díaz y Hernández, 2002). El mediador enriquece la interacción entre el sujeto y medio, brindándole una serie de estimulaciones y experiencias que no pertenecen a su mundo inmediato. (Prieto, 1989).

Para lograr esta interacción es fundamental la motivación del estudiante hacia el aprendizaje, que da lugar a la participación activa y la interlocución con el conocimiento, y esta motivación está íntimamente relacionada con los preconceptos, que determinan e influyen en la configuración de la información que resulta motivadora para una persona específica. (Díaz, Hernández, 2002).

La participación como elemento de estimulación, es una de las bases para la construcción de conocimiento. Es importante tener en cuenta que, al hacer una profundización en la comprensión se pueden dar resultados positivos. Además de estos aspectos, es fundamental la combinación del discurso bien organizado del mediador con un grupo de aprendientes con sentimientos, pensamientos y comportamientos hacia el conocimiento, para lograr un compromiso a la hora de alcanzar un aprendizaje significativo. (García, 2005). Es decir, el vínculo desarrollado por el mediador con los aprendientes se origine de la mejor manera para así poder proyectar la actividad con participación activa de los participantes potenciando su deseo de aprender.

El aprendizaje significativo tiene una serie de características esenciales que a continuación se nombrarán y explicarán. La

primera de ellas es la intencionalidad y reciprocidad, la cual es la que permite establecer metas y seleccionar los objetivos de manera que el sujeto perciba e interprete los estímulos de forma significativa. (Prieto, 1989).

La trascendencia, donde la adquisición de ciertas habilidades y operaciones mentales, le permite al sujeto la aplicación y generalización de esas habilidades para otras áreas académicas y de la vida. (Prieto, 1989).

El significado, es fundamental, porque es la base para que el mediador sepa cómo presentar las situaciones de aprendizaje de una forma interesante y relevante para el sujeto. La competencia es una característica esencial, ya que con esta se potencia al máximo el aprendizaje en los sujetos, además hay que tener claro que la tarea se adapta a la capacidad del sujeto. (Prieto, 1989).

En esta teoría del aprendizaje existe el significado potencial o lógico y el significado psicológico o real; el primero se refiere al significado colectivo de un concepto y el segundo al significado subjetivo que depende de los preconceptos y del proceso de aprendizaje individual. (Díaz, Hernández, 2002).

La regulación y el control de la conducta, es una característica en la cual se debe pensar que tipo de actividades o tareas se van a realizar y es aquí donde se exigen tres aspectos fundamentales que son: obtener la información de los conocimientos adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia y la expresión de dicha información a través de un proceso de razonamiento. (Prieto, 1989).

En la participación activa y conducta compartida, otra de las características, se encuentra específicamente la relación entre mediador y aprendiente; en ésta, es de suma importancia que el mediador se sitúe en la misma situación del aprendiente, pero sin dejar de lado su papel de dirigir y encauzar sin dar la solución de forma inmediata. (Prieto, 1989).

En la individualización y diferenciación psicológica, se aplican los modelos de aprendizaje en función de las diferencias individuales o estrategias cognoscitivas. Además, es importante tener en cuenta que en el salón, el mediador ha de potenciar las respuestas divergentes, animando al pensamiento independiente y original. (Prieto, 1989).

La mediación de la búsqueda, planificación y logro de los objetivos de la conducta es una característica importante,

porque va dirigida a que los sujetos orienten su atención al logro de metas futuras, más allá de las necesidades del momento. La búsqueda, la planificación y el logro mediante los procesos de autorregulación y autocorrección de la conducta, son pasos esenciales de estas características. (Prieto, 1989).

La mediación del cambio, hace referencia a que el mediador busca inducir al aprendiente a que busque lo novedoso en la tarea. El factor de novedad es muy necesario, para que el sujeto se sienta atraído por la complejidad de la tarea. (Prieto, 1989).

La mediación del conocimiento de la modificabilidad y del cambio, es la última característica en la cual, el sujeto posee una autopercepción como sujeto activo, capaz de generar y procesar información. (Prieto, 1989).

Para que este tipo de aprendizaje se de en la práctica, es necesario contar con ciertas condiciones, “conocimientos previos, integración de conocimientos, dimensión humana (contextos) crianza y aprender a aprehender” (Chaffee, 2003) por parte del aprendiente y del mediador. (Díaz, Hernández, 2002).

Es necesario que exista una relación no arbitraria y sustancial entre el

conocimiento previo y la nueva información. Con relación no arbitraria se entiende que el material o contenido en sí mismo no sea arbitrario, debe haber una intencionalidad y una posibilidad de relación que los seres humanos sean capaces de aprender. La relación sustancial se refiere a la posibilidad de que un mismo concepto o proposición pueda utilizarse de manera sinónima y seguir transmitiendo el mismo significado. Es además importante que el mediador evalúe la naturaleza de los materiales y contenidos de aprendizaje. (Díaz, Hernández, 2002).

Debe existir una disposición procedente de la motivación que posibilite el aprendizaje significativo por parte del aprendiente y del mediador. En este orden de ideas es importante que el mediador comprenda los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje. (Díaz, Hernández, 2002). Esto se logra a través del vínculo generado entre el mediador y aprendiente de forma personalizada, conociendo los intereses de cada uno de los participantes, creando una relación afectiva con ellos para de esta manera lograr dar un sentido mas claro a las producciones y el proceso de los mismos.

Así mismo es importante que el mediador tenga un conocimiento claro de los procesos de desarrollo intelectual y

capacidades cognoscitivas en las diferentes etapas del ciclo vital en los estudiantes. También que comprenda las relaciones intrínsecas que los contenidos guardan entre sí y que sea consciente de la existencia de una posible relación entre los nuevos contenidos y los preconceptos del aprendiente. (Díaz, Hernández, 2002).

El mediador debe a su vez, contar con la disposición, capacitación y motivación para enseñar significativamente, así como con un conocimiento y experiencias previas, como especialista en la materia y como maestro. También es necesario que el mediador genere espacios, tanto de evaluación, como de asesoramiento al aprendiente. (Díaz, Hernández, 2002).

Para Shuell (Díaz, Hernández, 2002), el aprendizaje significativo, como proceso es multifásico; consta de tres fases continuas, que pueden sobreponerse entre sí y ocurrir simultáneamente en un momento dado. (Díaz, Hernández, 2002).

En la fase inicial, el conocimiento nuevo se concibe como información aislada conceptualmente, que se memoriza y se acumula a los esquemas preexistentes. El procesamiento es global, el conocimiento específico de dominio es escaso, las estrategias y el conocimiento utilizados son independientes del dominio; la información

adquirida es concreta y vinculada al contexto específico; el aprendizaje se da en formas simples. Gradualmente se va formando una visión globalizadora del dominio, mediante el uso del conocimiento previo y las analogías con otro dominio. (Esquemático en Díaz, Hernández, 2002).

En una fase intermedia, se forman estructuras a partir de información aisladas, hay una comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas, se posibilita la reflexión y la recepción de retroalimentación por la ejecución. El conocimiento es más abstracto y se puede generalizar a situaciones que poco a poco lo independizan del contexto; hay un uso de estrategias de procesamiento más sofisticadas; hay una mayor organización; y un mapeo cognoscitivo. (Esquemático en Díaz, Hernández, 2002).

En la fase final, hay una mayor integración de estructuras y esquemas, hay menor control consciente, mayor control automático, inconsciente y sin tanto esfuerzo. El aprendizaje consiste en la acumulación de nuevos hechos a los sistemas preexistentes (dominio) y en un incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas). Hay un manejo hábil de

estrategias de pensamiento. (Esquemático en Díaz, Hernández, 2002).

En la investigación cognoscitiva se ha encontrado que entre las causas del olvido de la información, está el que la información sea desconocida, demasiado abstracta o que no esté vinculada a conocimientos previos. La incapacidad para recordar o aplicar contenidos previos puede deberse a que sea información aprendida mucho tiempo atrás, sea poco empleada o poco útil, que haya sido aprendida repetitivamente, que sea discordante con el nivel de desarrollo de desarrollo intelectual y con las habilidades de la persona, que la información que el sujeto tiene no la entienda ni pueda explicarla, o que no realice el esfuerzo necesario para recuperarla o comprenderla. (Díaz, Hernández, 2002).

Para que la información pueda recuperarse fácilmente es pertinente que los contenidos sean organizados convenientemente y sigan una secuencia lógica y psicológicamente apropiada. Debe delimitar intencionalidades y contenidos de aprendizaje continuos que respeten niveles de exclusividad, abstracción y generalidad, determinando las relaciones de supraordinación-subordinación, antecedente-consecuente que los núcleos de la

información guardan entre sí. (Díaz, Hernández, 2002).

Los contenidos se deben presentar en forma de sistemas conceptuales organizados, interrelacionados y jerárquicos, y no como datos aislados y sin orden. Es necesaria la activación de los conocimientos y experiencias previos. También establecer puentes cognoscitivos, donde los conceptos e ideas generales permiten enlazar la estructura cognoscitiva con el material por aprender, con el objetivo de orientar al alumno para que detecte las ideas fundamentales, las organice y las integre significativamente. (Díaz, Hernández, 2002).

Es fundamental aumentar la motivación, y la participación activa y significativa del aprendiente. Los contenidos aprendidos significativamente son más estables y permiten la transferencia de lo aprendido al entorno personal. (Díaz, Hernández, 2002).

Según Coll, el aprendizaje significativo involucra al estudiante en su totalidad. Habla del sentido del aprendizaje escolar de carácter experiencial. (Díaz, Hernández, 2002). Durante el aprendizaje el sujeto adquiere una serie de estructuras operatorias, mediante las cuales se modifica su estructura cognoscitiva. Es muy importante que los efectos de este

aprendizaje le proporcionen al sujeto una variedad de estrategias y procesos que conducen a la formación de comportamientos y a su vez son prerequisites para potencializar el desarrollo de éste. (Ibáñez et al, 2003).

Según Mortimer, Machado, el cambio conceptual implica también un cambio en los formatos y lenguajes mediante los que se codifica y comunica el conocimiento (Monereo, 1999).

Según Feuerstein “Cuanto mayor sea la experiencia de aprendizaje significativo y más pronto se someta al sujeto a dicha experiencia, mayor será la capacidad del organismo para ser modificado, además podrá utilizar eficazmente toda la estimulación directa a lo que está sometido todo organismo.” (Prieto, 1989).

## OBJETIVOS

### *Objetivo General*

Mediar la génesis del desarrollo de habilidades que faciliten la creatividad, mediante el aprendizaje significativo, para construir desde y en la propia realidad utilizando el cuento como vehículo para desarrollar esta habilidad.

### *Objetivos Específicos*

Acercar el conocimiento escolar a la propia realidad e intereses individuales.

Potenciar la creatividad del niño como parte de su pensamiento.

Mejorar las habilidades de escritura de los niños a través del cuento.

## MÉTODO

Según Morin, a la hora de hablar del método, hay que ubicar las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido. (Abril, L. 2002) Es por esto que se deben tener en cuenta una serie de factores que afectan directa o indirectamente la experiencia que se planteará a continuación.

### *Participantes*

La experiencia se realizó con un grupo de 40 niños de ambos géneros. La edad de los niños oscila entre los 7 y los 12. Todos los participantes pertenecen a los barrios La Merced Sur, Chircales y El Playón, ubicados al sur de Bogotá, Colombia. Pertenecen al estrato socioeconómico de nivel uno. En términos escolares la totalidad de los niños saben leer y escribir y asisten a alguna institución educativa en los grados entre primero y sexto.

### *Instrumento*

Se aplican cuatro tareas estructuradas, en las cuales se utilizara una creación propia que tiene por nombre Tarea

de Aprendizaje Significativo, Creativo Y Didáctico (TASCYD) que consta de la construcción de cuentos mediante los cuales la creatividad se ve potenciada, realización de técnicas de aprendizaje, tabla KWL ((What We Know, What We Want to Know, What We Learned), siglas en ingles de SQA (Que Sabemos, Que Queremos Saber, Que Aprendimos)) este cuadro se aplicara a lo largo de la experiencia (dos veces) la primera se realizara en la conducta de entrada con el fin de llenar las dos primeras columnas y la segunda en la conducta de salida con el fin de llenar la ultima columna. La escritura de los cuentos servirá como vehículo para el desarrollo de la creatividad del niño, con base en el aprendizaje significativo, ya que a través este, el niño integra sus conocimientos previos con los componentes del cuento que serán explicados en clase junto a una actividad en la que se fomenta la descripción; esto permite desarrollar la creatividad en los niños.

Como herramientas del pensamiento (técnicas de aprendizaje) se utilizaran cuatro formatos diferentes, uno en cada sesión, la primera se refiere a la habilidad de describir-explicar, habilidad de secuenciar (ordenar), Habilidad de inferir, Habilidad de resolución de problemas. (Priestley, 1996) Cada una de

estas herramientas pretende reforzar el pensamiento crítico, de forma tal que el estudiante desarrolle metacognición dentro del proceso de aprendizaje, así como también sean capaces de seguir utilizando lo aprendido a lo largo de su vida en diferentes situaciones. (Priestley, 1996).

El cuadro WKL (SQA), es un cuadro que consta de tres columnas, en la primera el aprendiente escribe los preconceptos existentes acerca de un tema en especial, lo cual pretende realizar una abstracción de conocimientos previos que podrán ser utilizados en la actividad. En la segunda columna, se deben escribir preguntas acerca de lo que el niño desee saber sobre la temática, esto se hace para que el mediador logre conocer las faltas que tienen los niños y en que debe enfatizar al realizar la planeación del proceso que desarrollara el aprendiente a lo largo de su proceso de aprendizaje. La tercera columna hace referencia a lo que se aprendió, el niño debe responder las preguntas anteriormente planteadas; aquellas preguntas sin resolver deben tener posibles formas de respuesta para fomentar en el niño. (<http://metisstudies.dev.kcdc.ca/resources/kwlchart.php>, Recuperado el 26 de agosto del 2006).

Para evaluar el proceso individual de los 19 niños, se diseñó una forma que contiene 33 ítems, esta forma se encuentra anexada al presente escrito (Anexo B), de los cuales 8 permiten ilustrar la continuidad del proceso, las cuales muestran si cada niño realizó cada una de las actividades planteadas por sesión, valoradas por medio de variables dicotómicas que tienen las opciones *si* y *no* que ilustran la presencia o ausencia de cada tarea. (Rivera, 2004)

Adicionalmente se plantearon 25 ítems (Ver tabla 1) con una escala de valoración compuesta por 5 opciones cualitativas, las cuales son, *muy bueno*, *bueno*, *aceptable*, *malo* y *muy malo*. Estos ítems se diseñaron con base en los planteamientos de Jorge Rivera Muñoz (2004), acerca del proceso de evaluación del aprendizaje significativo, que plantea un análisis en tres dominios, un dominio cognitivo (conceptual) en el que se encuentran los siguientes ítems: (ítem 2) relación de preconceptos, el cual se refiere a la red conceptual previa a partir de la cual se construye el aprendizaje significativo. (ítem 6) Coherencia, se refiere a la consistencia interna de las producciones del niño. (ítem 9) Elaboración se refiere a la calidad de las capacidades cognoscitivas subyacentes a la escritura del cuento. (ítem 23)

Conceptualización del cuento que se refiere a la adquisición del concepto del cuento. (ítem 25) Capacidad de Relación entre conceptos y procesos se refiere a la capacidad de relacionar propia del área conceptual; con procesos no se refiere al aspecto psicomotor sino a la vivencia de la construcción del aprendizaje. (Rivera, 2004)

En cuanto al dominio afectivo están los siguientes ítems: (ítem 3) Motivación Intrínseca se refiere a los factores internos que llevan al niño a iniciar, mantener y terminar la tarea. (ítem 4) Motivación Extrínseca se refiere a los factores ambientales que llevan a iniciar, mantener y terminar la tarea. (ítem 5) Interés se refiere al componente valorativo del aprendizaje significativo. (ítem 10) Compromiso se refiere al grado en que el niño se involucra en el proceso. (ítem 11) Constancia entendida como persistencia y continuidad a lo largo del proceso. (ítem 12) Vínculo con los mediadores se refiere al lazo afectivo que surge entre niño y mediador. (ítem 13) Autonomía se refiere a la tarea elaborada por el niño de forma independiente. (ítem 15) Autoconfianza se refiere a la percepción que se tiene sobre las propias capacidades. (ítem 17) Cooperación con el grupo se refiere a colaboración con el niño con el resto del grupo. (ítem 18) Cooperación con la

actividad se refiere a la disposición del niño durante la realización de cada tarea. (ítem 24) Responsabilidad se refiere a la autorregulación encaminada a alcanzar sus propias metas. (Rivera, 2004)

En el dominio procedimental (psicomotor) se encuentran los siguientes ítems: (ítem 7) Descripción se refiere a la capacidad de expresar adecuadamente aquello que el niño se imagina durante cada una de las tareas. (ítem 8) Secuencialidad se refiere a una sucesión de hechos entrelazados adecuadamente. (ítem 14) Seguimiento de instrucciones se refiere a la correcta ejecución de lo solicitada en cada una de las etapas del proceso. (Ítem 16) Sumación de Procesos y Progreso se refiere a la evolución progresiva en la creatividad y noción de cuento. (Ítem 19) Participación se refiere al grado de intervención del niño en las diferentes actividades. (Ítem 20) Expresión Escrita se refiere a la manera en que el niño plasma su imaginación por medio de la escritura. (Ítem 21) Expresión Gráfica se refiere a la manera en que el niño plasma su imaginación en los dibujos que realiza. (Rivera, 2004)

Además se trabajó el ítem de la innovación considerado como un concepto holístico que incluye los componentes cognoscitivo, afectivo y procedimental,

siendo una capacidad de fundamental importancia en la potenciación de la creatividad, así mismo también se agregó un ítem referido al instrumento SQA, en el cual se valora la relación entre los preconceptos del niño, sus deseos y lo aprendido durante el proceso. (Rivera, 2004)

De una muestra inicial de 40 niños y niñas con edades entre los 7 y 10 años, quienes cursaban los grados entre primero y sexto, se seleccionaron los procesos de aquellos que cumplieron con los siguientes requisitos como lo son el cuento inicial y el final, el SQA completo y al menos 2 de las tareas de elaboración de personaje, lugar y situación del cuento. De acuerdo a estos criterios se valoraron finalmente 19 niños y niñas dentro del mismo rango de edades y grados escolares.

Se distribuyeron los niños en dos grandes grupos, el primero estaba compuesto por niños que cursaban entre primero y cuarto, mientras el segundo se encontraba conformado por niños que cursaban quinto y sexto. En cada uno de estos grupos se contó con la presencia de dos de los cuatro mediadores.

### *Procedimiento*

Mediante el uso del cuento como herramienta facilitadora de la creatividad se

realizarán una serie de sesiones en las cuales los niños trabajaran con este tipo de textos, las sesiones están planeadas de manera que los preconceptos sean la base del primer escrito, este escrito como base del siguiente y así sucesivamente. De ésta manera la evolución será notoria en cada una de las sesiones con un producto final que mostrará un avance real en cuanto a la creatividad de los niños, ya que después del proceso total, los niños tendrán las herramientas necesarias para la construcción de un cuento, es decir, cuentan con la creatividad necesaria para inventar una historia que represente los gustos de cada uno de los niños.

Para la realización exitosa de la experiencia, El planteamiento y realización de las sesiones tendrán en cuenta una serie de variables, ya que teniendo en cuenta los conocimientos previos, el conocimiento de las estrategias cognoscitivas, el conocimiento de los procesos cognoscitivos y los conocimientos metacognitivos, el mediador logre tener la infraestructura básica para iniciar los procesos de aprendizaje. (Abril, 2002).

Las variables a tener en cuenta son:

Variables Personales: se debe construir sentido al nuevo aprendizaje en el marco del proyecto vital, plantear retos de aprendizaje y establecer recompensas por sus logros y

determinar metas de aprendizaje. (Abril, 2002)

Variables de la tarea: se debe construir identidad de la tarea, certificar la comprensión y esquematizar el curso de acción para desarrollar la tarea. (Abril, 2002).

Variables de la estrategia: planificación, que se refiere a tomar decisiones con respecto a las estrategias pertinentes de acuerdo a las características de la meta y de la tarea por desarrollar. Monitoreo, que hace alusión a tomar decisiones con respecto a las estrategias a aplicar para mantenerse alerta en el proceso de aprendizaje, a fin de verificar. (Abril, 2002)

Variables del ambiente: se debe programar el estudio, asignando tiempos y actividades, verificar los recursos necesarios para el desarrollo de una tarea y adecuar los recursos para lograr un fácil acceso y manejo. (Abril, 2002).

Las sesiones estarán organizadas de la siguiente manera:

*Sesión 1:* Objetivo: Propiciar un acercamiento entre los niños y los mediadores; generar, a través del mismo, motivación en ellos frente a la actividad a realizar en las siguientes sesiones, es decir, motivación frente al cuento. Asimismo, los mediadores deben conocer los intereses

individuales de los niños para que a partir de fomentar en los niños el desarrollo de habilidades que les permitan relacionar creativamente, sus conocimientos, procedimentales y semánticos, en las diversas esferas de su vida, para construir aprendizaje.

Estrategia: Actividad lúdica que permita este acercamiento, pues el mediador y el aprendiente deben crear un vínculo sólido. (Díaz y Hernández, 2002). De ésta manera el mediador puede involucrar al niño en la experiencia de aprendizaje (Prieto, 1989).

Resultados Esperados: Se espera que la relación entre el mediador y el aprendiente se consolide de la mejor manera para que a futuro ésta relación permita un mejor desempeño dentro de la experiencia. El mediador debe contar con el conocimiento sobre las preferencias del niño, necesario para tomarlo como punto de partida en el desarrollo de la experiencia.

*Sesión 2:* Objetivo: Lograr que el mediador conozca los preconceptos que poseen los niños acerca del cuento. Generar la motivación intrínseca en los niños, estableciendo como temática del cuento los intereses personales de cada niño

Estrategia: Desarrollar una actividad en la que cada niño escriba un cuento basado

en sus preferencias, desde sus preconcepciones. El mediador comunicará a los niños la existencia de un concurso de los cuentos realizados por ellos y enfatizará en un premio sorpresa al “mejor” escritor de cuentos.

Posteriormente se realizará el primer acercamiento al cuadro KWL, en donde el aprendiente llenara las dos primeras columnas, expresando tanto los preconcepciones entorno a los componentes del cuento, como las interrogantes del mismo.

Resultados Esperados: El mediador tendrá claridad frente a los preconcepciones de los niños en relación al cuento. Generar la motivación intrínseca y extrínseca en los niños a cerca de la escritura de un cuento basado en los intereses individuales.

*Sesión 3:* Objetivo: El niño desarrollará la construcción de un personaje con base en los preconcepciones del niño y sus preferencias, de modo descriptivo y novedoso. Introducir el personaje a la red cognoscitiva del niño un primer concepto construido a partir de la creatividad, que funcionará como precepto desde el cual se va a construir el cuento.

Estrategia: El niño imagina un personaje novedoso, que pueda relacionar con la temática preferida y lo redacta en un escrito que refleje la utilización del lenguaje

en la creatividad. Aplicar como técnica de aprendizaje un test de Habilidades de describir y explicar, esto consiste en enumerar características del objeto o la persona y luego explicar el porque de sus características comunicándolas a sus compañeros. Se espera que con esta actividad el niño realice explicaciones coherentes en base a sus creaciones y que él entienda que la información sobre lo que aprende es fundamental para la consolidación del conocimiento aplicable al su entorno, al entender que él puede explicar a los demás de forma efectiva sus ideas y que eso le concede estatus y respeto frente a la clase.

Resultados Esperados: La construcción de un texto por parte de cada niño, que tome los preconcepciones propios, para que, movilizado por la motivación intrínseca y extrínseca, cree un personaje novedoso y creativo ideado por él mismo.

*Sesión 4:* Objetivo: El niño ubicará al personaje creado previamente, en un contexto relacionado con el tema de interés, con base en los preconcepciones del niño y sus preferencias, de forma novedosa y coherente.

Estrategia: El niño contextualiza el personaje creado por él y lo ubica en un escenario relacionado con la temática

señalada, mediante una relación creativa, mediante un texto prefigurativo del cuento.

Aplicar como técnica de aprendizaje la habilidad de inferir, donde se pretende utilizar conocimientos previos y habilidades adquiridas para aplicarlas a nuevas situaciones en este caso para contextualizar el personaje de la sesión anterior en el escenario creado por el niño.

Resultados Esperados: Introducir el escenario a la red cognoscitiva del niño, como concepto construido a partir de la creatividad, que funcionará como precepto desde el cual se va a construir el cuento final.

*Sesión 5:* Objetivo: El niño comprenderá que el proceso fundamental de la elaboración de un cuento es la construcción de una situación. Integrar una situación relacionada con la temática elegida, con los preconceptos en los que se articulaba personaje y situación.

Estrategia: Elaborar un texto en el que se relacione la integración del escenario y el personaje, con una situación ideada por ellos y relacionada con el interés personal. Aplicar como técnica de aprendizaje la habilidad de secuenciar, la cual consiste ordenar alfabética, cronológicamente o en orden de importancia esto se desarrolla al recordar, comparar y contrastar los

elementos de sesiones anteriores con el fin de introducirlos en una situación.

Resultados Esperados: La articulación de los preconceptos personaje, escenario (y su relación intrínseca), con el significado lógico del concepto “situación”, en torno a la elaboración de una situación relacionada con el tema para generar un significado psicológico de estos conceptos, y plasmarlos en un cuento creado por el niño.

*Sesión 6:* Objetivo: El niño deberá integrar el proceso de aprendizaje en la elaboración de un cuento final que le permita transferir el conocimiento (creatividad) al propio contexto, dándole una función comunitaria al introducir una enseñanza ética en el producto. Observar el desarrollo de la creatividad en la presencia de un factor que delimita la temática de lo expresado por escrito.

Estrategia: El niño elaborará el cuento definitivo, que será tomado en cuenta por el mediador como conducta de salida, en el cual integrará aquellos conceptos integrados a la red conceptual, durante el proceso de aprendizaje, dentro del parámetro de “dejar una enseñanza” con el cuento. El mediador evaluará el progreso en la creatividad de cada niño, comparando la conducta de entrada con la conducta de salida (cuento elaborado en la presente

sesión). Aplicar como técnica de aprendizaje la habilidad de resolución de problemas, la cual le otorga al niño capacidades de autocrítica y crítica respecto a lo propuesto en clase, con esto el mediador podrá identificar las nuevas habilidades que adquirió el niño en sesiones anteriores, ya que los niños serán capaces de utilizarlas en los diferentes contextos para así desenvolverse adecuadamente en situaciones que requieran síntesis de conceptos.

En esta sesión se aplicara la última parte del cuadro KWL (SQA) que permitirá hacer un cierre en el proceso del aprendiente al tener como respuesta lo que el niño asimiló durante el proceso.

Resultados Esperados: El incremento de la creatividad del niño, mediante el proceso de aprendizaje significativo en la construcción de un cuento en donde los procesos cognoscitivos subyacentes se transfieren en función de la comunidad.

*Sesión 7:* Objetivo: Motivar al niño a aprender a aprender de manera activa y autocrítica, en las diferentes esferas de su vida, a partir del proceso construido en aprendizaje significativo y creatividad, fomentando la autoconfianza y la autodeterminación, como proceso afectivo subyacente a la motivación.

Estrategia: Se hará una actividad lúdica en la que se hará la entrega del premio sorpresa, y en ésta se les reconocerá a los niños el proceso realizado, eligiendo a todos ellos como el mejor cuento, ya que el punto de comparación del proceso es la evolución de éste, de forma personal. El premio que se les entregará a los niños será un libro con los cuentos realizados por ellos.

Resultados Esperados: Facilitar la motivación del niño con respecto al desarrollo de una actitud autorreguladora en el aprendizaje. Estimular la conciencia de capacidad creativa en el niño y motivarlo para transferir lo aprendido a otras esferas de su vida.

## RESULTADOS

En los resultados se pudo evidenciar que para la muestra de 19 niños se encontró que, aunque la mayoría de ellos desarrollo de manera correcta las actividades propuestas como parte del proceso, fueron factores externos y ajenos a los mediadores los que afectaron directamente el desarrollo de la misma.

Esta es una de las razones por las que la muestra inicial de 40 niños se ve reducida en un 62%, son estos mismos factores externos los que impidieron que algunos niños no tuviesen su proceso completo y

presentaran la falta de alguna de las tareas propuestas. Este tipo de factores externos se pueden resumir básicamente remitiéndose al entorno de los niños y su situación sociocultural en la que se evidencia el por qué para muchos padres de familia es más seguro mantener a sus niños en casa y no fuera de ella; por otra parte el hecho que el grupo de mediadores fuera un agente externo a su entorno habitual generó que la aplicación de la Tarea de Aprendizaje Significativo, Creativo y Didáctico, tuviese que ser realizada los días sábados de 9 a 12 de la mañana, lo que ocasionó que muchos

niños por decisión propia prefirieran jugar o sencillamente quedarse en casa a tener que ir a estudiar un día más, como algunos niños se lo expresaron a los mediadores.

También se encontró que dada la situación de los barrios La Merced Sur, Chircales y El Playón, algunas otras entidades están también interesadas en trabajar con la población pertenecientes a estos barrios, es por esto que al tener mayor diversidad de opciones, unas más lúdicas que otras, los niños basados en sus intereses personales decidieran asistir a una o a otra.

*Tabla 1.*

ITEM	MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
1 Innovación	9	6	4	0	0
2 Relación con los preconceptos	10	6	3	0	0
3 Motivación Intrínseca	11	4	3	0	1
4 Motivación Extrínseca	10	6	3	0	0
5 Interés	10	5	2	1	1
6 Coherencia	10	8	1	0	0
7 Descripción	12	4	3	0	0
8 Secuencialidad	11	5	3	0	0
9 Elaboración	13	3	3	0	0
# Compromiso	12	3	2	2	0
# Constancia	11	5	3	0	0
# Vínculo con los mediadores	8	9	1	1	0
# Autonomía	11	3	1	3	1
# Seguimiento de Instrucciones	8	3	6	2	0
# Autoconfianza	8	6	3	1	1
# Sumación de Procesos y Progreso	11	5	2	1	0
# Cooperación con el grupo	5	9	1	3	1
# Cooperación con la actividad	10	7	0	1	1
# Participación	4	10	4	1	0
# Expresión Escrita	10	6	2	1	0
# Expresión Gráfica	10	6	2	1	0
# S-Q-A	9	7	2	2	0
# Conceptualización de Cuento	10	5	3	1	0

# Responsabilidad	10	6	1	2	0
Capacidad de Relación entre					
# conceptos y procesos	9	7	2	1	0

Tabla 2.

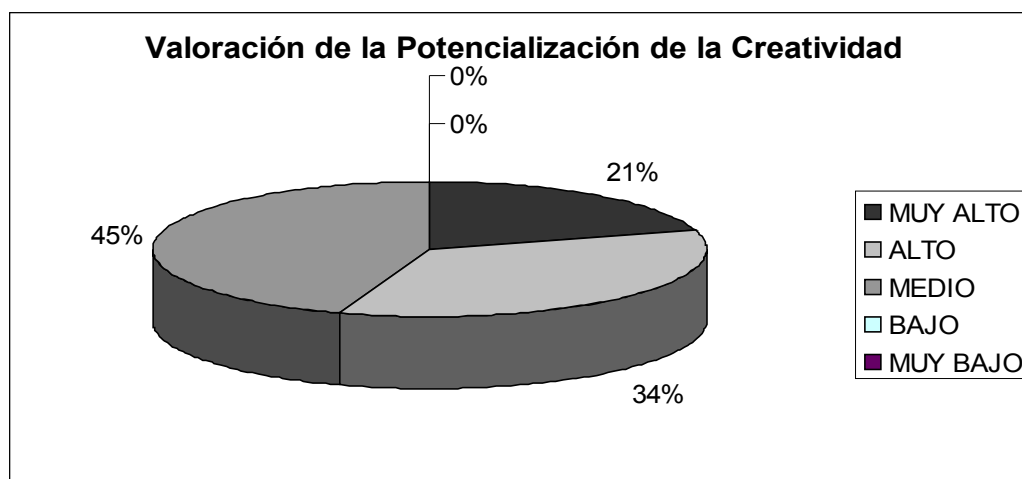
	SI	NO
Proceso Completo	15	4
Primer Cuento	19	0
Personaje	18	1
Lugar	16	3
Situación	18	1
Cuento Final	19	0
Extras	6	13
SQA	19	0

En la tabla 2 se muestra la cantidad de niños que tuvieron el proceso completo, es decir 15 de los 19 niños, los 19 elaboraron el primer cuento y el último, así como el SQA. Además 18 elaboraron personaje y otros 18 la situación, mientras que 16 elaboraron el lugar. En cuanto a extras como dibujos, tan sólo 6 de los 19 los elaboraron.

Tabla 3.

	TOTAL
MUY ALTO	6
ALTO	10
MEDIO	13
BAJO	0
MUY BAJO	0
TOTAL	19

En la tabla 3 se muestra la valoración de la potencialización de la creatividad, en la cual se evidencia que 6 de los 19 niños tuvieron una potencialización de su creatividad Muy alta, mientras que la de 10 niños fue Alta y los 3 niños restantes tuvieron una potencialidad Media. Esto se hizo con base en los ítems del Formato de Valoración.



## DISCUSIÓN

Dentro los planteamientos generales del aprendizaje significativo como método para el desarrollo de la creatividad, es el cuento el movilizador de los factores que permitieron la génesis de la creatividad dentro los participantes señalados, quienes a partir de la propia realidad desarrollaron habilidades creativas.

El desarrollo de dicha habilidad se vio reflejado en los resultados arrojados por la columna “¿Qué Aprendí?” del instrumento SQA (KWL), en la que se encontró una manifestación general de la potenciación de

la creatividad y de su aplicación útil en el contexto. Así mismo, los intereses individuales de los niños se ven claramente reflejados en las temáticas de los cuentos y en el constructo que cada uno de ellos realizó a través de la correcta ejecución de las tareas propuestas por los mediadores, que están directamente enfocadas a un mejoramiento de la creatividad como habilidad del pensamiento necesaria para un buen desarrollo de las actividades escolares de los niños pertenecientes al grupo, dada la escolaridad en la que se encuentran.

La forma en la que se desarrollo la creatividad, específicamente para este grupo,

está directamente relacionada con la mezcla de edades dentro los diferentes grupos establecidos para el desarrollo de las tareas. Las edades de los niños no fueron un factor relevante al realizar los grupos de trabajo ya que esto permite una interacción entre puntos de vista donde las perspectivas de cada uno de los aprendientes pueden apoyar a los demás, produciendo conflictos entre preconceptos inválidos que podrán ser re-estructurados. (Gray y Feldman, 2004) Al mismo tiempo el conocimiento de aquellos con edades mayores y en cursos superiores ayuda a los de cursos y edades inferiores en la producción de sus escritos; los mayores generan habilidades de liderazgo facilitando el desenvolvimiento de los demás sujetos dentro del grupo; los menores adquieren confianza para hablar con personas contemporáneas a ellos (ven en ellos figuras de respeto, pero son lo suficientemente menores como para no ser temidos como suele pasar con algunos adultos) debido a que la diferencia generacional no es tan grande como con los medidores, lo que les da el valor suficiente para realizar ciertas preguntas que no se hacen al mediador a veces por pena y otras por falta de confianza (Gray y Feldman, 2004)

Por otra parte, sus habilidades de escritura se vieron mejoradas teniendo en

cuenta la comparación de la conducta de entrada y la de salida, en la que se vio evidenciado esta mejoría si se tienen en cuenta factores como la extensión, el implemento de nuevo vocabulario e implemento de herramientas y conocimientos adquiridos a través del proceso de desarrollo de las actividades programadas. Otro factor de relevancia es el interés presentado por los participantes a la hora de aprender nuevos conceptos, una clara evidencia de lo anterior se presentó ante los mediadores cuando ellos mismos notaron el fortalecimiento de los niños frente a ciertos aspectos y conocimientos que los niños expresaron querer aprender de manera autónoma.

La autonomía en los aprendientes, la motivación hacia el tema, el interés por aprender, la auto regulación en los niños y en especial la responsabilidad, son aspectos que necesariamente deben intervenir en los procesos de aprendizaje ya que cuando un niño los potencializa y se acostumbra a ponerlos en práctica en su vida diaria y en sus procesos de aprendizaje, este se facilita e incrementa, en especial cuando algunos niños comienzan a mostrar resultados más rápidamente que otros, este logro es animado por el mediador, por lo que los demás niños querrán sobresalir y

aplicarán los aspectos a sus procesos individuales. (Gray y Feldman, 2004)

Por otra parte, al momento de generar conclusiones y generalizaciones a partir de los resultados obtenidos en la experiencia, surgieron una serie de interrogantes que al ser resueltos dieron una explicación clara sobre los procesos realizados y la relación de los mismos con los planteamientos teóricos del estudio.

En primera instancia se planteó el ¿Cómo se relaciona la experiencia personal de los participantes con los escritos realizados por ellos mismos?, para lo que se dijo que en la conducta de entrada, luego de aplicar el SQA a cada niño se pidió que se realizara un cuento teniendo en cuenta aquello que fuera de su preferencia; sin embargo, en el proceso los aprendientes demostraron una gran capacidad de articulación entre conceptos adquiridos y los preconceptos; cada cuento refleja la realidad del niño, sus problemáticas, sueños, esperanzas, metas y demás. Con el proceso que se llevó a cabo podemos darnos cuenta como cada niño implementaba lo aprendido en la sesión anterior. (Ver Anexo B, ítems 2, 6, 8, 16 y 25).

La siguiente pregunta hizo referencia ¿Qué significado individual dieron los participantes al concepto (cuento) revisado a

través de la actividad?, donde encontramos que debido al vínculo desarrollado entre el mediador y el aprendiente se dio un acercamiento personalizado a los imaginarios y a la relación significativa-significado de cada uno de sus preconceptos, para así tener una idea global de sus ideas individuales con el fin de llevar un acompañamiento completo con base al aprendizaje significativo.

A continuación el ¿Cómo se evidencia la obtención de la información de los conocimientos adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia y la expresión de dicha información a través de un proceso de razonamiento? planteó que la información se adquirió en la conducta de entrada al realizar el cuadro SQA, en la columna (¿Qué Sé?); de igual manera, la forma y coherencia se desarrollaron durante las cuatro sesiones siguientes en las que el niño con base a la columna dos del SQA (¿Qué Quiero Saber?), fue desarrollando dichos conceptos con ayuda del mediador, de esta manera cada aprendiente según sus interrogantes sobre descripción, secuenciación, inferencia, resolución de problemas, halló una solución y comprensión de cada uno de los anteriores guiado por el mediador y con base a las herramientas del pensamiento de Priestley.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Chaffe, E. (2003). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach To Designing College Courses*. ProQuest Psychology Journals.

Díaz, F. (2003). *Cognición Situada y Estrategias para el Aprendizaje Significativo*. Revista Electrónica De Investigación Educativa, 5 (2). Recuperado el 27 de Agosto de 2006 en <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

Díaz, F, Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México D.C.: MacGraw Hill.

Flórez, R, Terrado, M.C, Mondragón, S.P, Perez, C. (2003). *Explorando La Metacognición: Evidencia En Actividades De Lectura Y Escritura En Niños Y Niñas De 5 A 10 Años De Edad*. Revista colombiana de psicología, 12, 85-98.

Flórez, R, Terrado, M.C, Mondragón, S.P, Perez, C. (2003). *Explorando La Metacognición: Evidencia En Actividades De Lectura Y Escritura En Niños Y Niñas De 5 A 10 Años De Edad*. Revista colombiana de psicología, 12, 85-98.

García, F. (2006). *Cuando Los Mundos Chocan*. Revista sobre enseñanza y divulgación de las ciencias, 3 (2). Recuperado el 27 de Agosto de 2006 en <http://www.apac-eureka.org/revista>

Gray, P, Feldman, J. (2004). *Playing in the zone of proximal development: qualities of self-directed age mixing between adolescents and young children at a democratic school*. Journal of education, 110, 108-146.

Gonzales, C. A. ( ) *creatividad, origenes y tendencias*. Programa Estrategico de Gestion Creativa. Universidad Nacional de Colombia, Sede Manizales.

*How To Use The K.W.L. Chart*. Recuperado el 27 de Agosto de 2006 en <http://metisstudies.dev.kcdc.ca/resources/kwlchart.php>

Jutras, S; Lepaje, G. (2006) *Parental perceptions of contributions of school and neighborhood to children's psychological wellness*. Journal of community psychology, 3(34), 305-326.

Pedraza, A.C, Rivero, R. (2006). *El Trabajo Infantil Y Juvenil En Colombia Y Algunas De Sus Consecuencias Claves*. Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud, 1 (4), 177-216.

Pozo, J.I, Monereo, C. (1999). *El Aprendizaje Estratégico*. Madrid: Santillana.

Prieto, M.D. (1989). *Modificalidad Continua y P.E.I*. Madrid: Bruño.

Priestley, M. (2000). *Técnicas y Estrategias de Pensamiento Crítico*. México: Trillas.

Rivera, J. L. (2004) *El Aprendizaje Significativo*. Revista de Investigación Educativa, 14, 47-52.

Ropdriguez, M.L. (2004). *La Teoría Del Aprendizaje Significativo*. Centro de educación a distancia, Pamplona, España.

Romero, P, Rodríguez, G, Ramírez, J. (2003). *Pensamiento Hábil y Creativo*. Bogotá: Redipace (Red de investigadores para la comunidad educativa).